

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, AMIGA
ATARI ST, IBM PC

THE
SIMPSONS
BART VS. THE
SPACE MUTANTS



Acclaim
entertainment, inc.

ocean

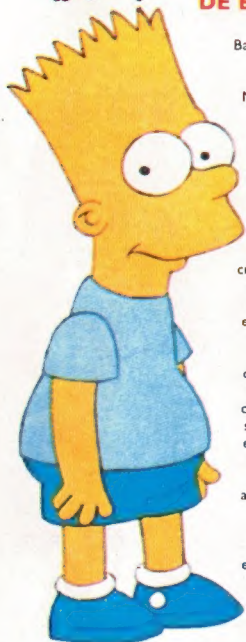
MATT GROENING

yo!

Acclaim® and Bart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS



UNAS PALABRAS DE BART SIMPSON

¡Hola tipos humanos!
Bartholomew J. Simpson está
aquí, con un secreto muy
importante: ¡LOS
MUTANTES DEL ESPACIO
ESTÁN INVADIENDO
SPRINGFIELD!
¡Así es tío! Un
montón
de monstruos
babosos,
horribles, totalmente
groseros y putrefactos
están tomando los
cuerpos de la gente que vive
aquí y quieren construir un
arma para tomar el planeta
entero. ¡Mola, eh? De todas
formas este servidor es el
único que puede verlos
debido a mis gafas de rayos
X, de manera que depende
de mí el detenerlos. Con un
spray de pintura me monto
en mi monopatin, utilizo mi
fiel tirachinas y, en general,
me comporto como un
auténtico incordio. Además,
con tipos malvados como
Nelson, el Toro, y
Sideshow Bob cruzándose
en mi camino, es una buena
cosa tener al resto de los
Simpsons para que me
ayuden. De manera que si
eres una persona decente,
un patriota y alguien que se

preocupa por su planeta, harás lo correcto. ¡Salva la
Tierra! ¡JUEGA A ESTE JUEGO! GRACIAS, TIO.

MATT GROENING

Spectrum (sólo cassette 128K)

Pon la cinta en el cassette asegurándote que esté
completamente rebobinada.
Selecciona la opción LOADER y pulsa la tecla RETURN.
Pulsa PLAY en tu cassette. El juego se cargará ahora
automáticamente.

Spectrum +3 disco

Instala tu sistema y conéctalo como se describe en tu manual
de instrucciones. Introduce el disco y pulsa ENTER para
escoger la opción LOADER. Este programa se cargará
entonces automáticamente.

Amstrad (cassette)

CPC 464

Sitúa la cinta rebobinada en el cassette, teclea RUN"" y
luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. Si hay una unidad de
disco incorporada, entonces teclea I TAPE y luego pulsa la
tecla ENTER/RETURN. Luego teclea RUN"" y pulsa la
tecla ENTER/RETURN (el símbolo I se obtiene
manteniendo apretado shift y pulsando la tecla @).

CPC 664 y 6128

Conecta el cassette adecuado asegurándote de que has
conectado los cables adecuados como se describe en el libro
de instrucciones del usuario. Sitúa la cinta rebobinada en el
cassette y teclea I TAPE. Luego pulsa la tecla ENTER/
RETURN. Entonces teclea RUN"" y pulsa la tecla
ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones en la pantalla.

Disco

Introduce el disco del programa en la unidad con la
cara A mirando hacia arriba. Teclea I DISC y pulsa la
tecla ENTER/RETURN para asegurarte de que el
ordenador puede acceder a la unidad. Ahora teclea
RUN""DISC y pulsa ENTER/RETURN, el juego se
cargará automáticamente.

Commodore

Sitúa la cinta en tu cassette Commodore con la parte
impresa hacia arriba y asegúrate que esté rebobinada hasta el
principio. Asegúrate que todos los cables están conectados.
Pulsa la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP simultáneamente.
Sigue las instrucciones en la pantalla. PULSA PLAY EN EL
CASSETTE. Este programa se cargará entonces
automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO 64
(RETURN) y luego sigue las instrucciones del C64.
Por favor, ten en cuenta: este juego se carga en una serie de
partes, sigue las instrucciones en la pantalla.

ATARI ST

ESTE JUEGO NECESITA UNA UNIDAD DE DISCO DE DOBLE CARA

Enciende el ordenador, luego mete el disco A en la unidad. El
programa se cargará entonces automáticamente. Sigue las
instrucciones en la pantalla.

CBM AMIGA

Introduce el disco A en la unidad y enciende el ordenador. El
programa se cargará entonces automáticamente y funcionará.
Aparecerá una introducción animada de BART contra los
Mutantes del Espacio. Pulsando FUEGO durante esta
secuencia el juego se cargará.

PC

Instalando el juego en el disco duro

Introduce el disco I en tu unidad de disco y luego teclea la
letra de esa unidad seguida de : (ej. si metes el Disco Simpson
I en la unidad B, entonces teclea B: seguido de Return).
Teclea INSTALL X:, donde X es la letra de la unidad en la que
quieres instalar el juego. Entonces se te pedirá que introduzcas
los otros discos en la unidad cuando sea necesario.

Haciendo funcionar el juego desde el disco duro

Cambia tu directorio actual al directorio de los simpsons
(ej. CD\SIMPSONS). Teclea SIMPSONS y pulsa RETURN.
Para que aparezcan las opciones de sonido dirígete, por favor,
a la sección siguiente.

Haciendo funcionar el juego desde un disquete

Introduce el disco I en tu unidad de disco y luego teclea la
letra de esa unidad seguido por : (ej. si introduces el disco
Simpson I en la unidad B, entonces teclea B: seguido de
RETURN).
Teclea SIMPSONS y pulsa RETURN. El juego seleccionará
automáticamente el modo de vídeo correcto y la opción de
sonido para tu sistema.

Si quieres saltarte la selección automática, entonces puedes
añadir opciones de vídeo y de sonido a la línea de comandos,
como se muestra abajo:

SIMPSONS <VIDEO>
<video>

C	Seleccionar pantalla CGA.
E	Seleccionar pantalla EGA.
V	Seleccionar pantalla VGA.

Jugando a "Bart Contra los Mutantes del Espacio" con un joystick

Cuando el juego se haya cargado y esté en la secuencia de
créditos, pulsando "J" podrás calibrar tu joystick. Después de
la calibración, pulsando el botón de fuego empezará el juego, y
Bart será ahora controlado por joystick.

Jugando a "Bart Contra los Mutantes del Espacio" con un teclado

Cuando estés usando el teclado pulsa ESPACIO para empezar
el juego. Pulsa:

Q es igual a arriba.
A es igual a abajo.
O es igual a izquierda.

P es igual a derecha.
ESPACIO es igual a fuego.

CONTROLES

Este es un juego de un jugador controlado sólo por joystick. Para mover a Bart empuja el joystick a la izquierda y a la derecha en la dirección apropiada. Para saltar empuja el joystick ARRIBA.

Para saltar más alto sigue empujando el joystick ARRIBA.

Para caminar rápido: muévete a la izquierda o a la derecha mientras estás empujando ARRIBA en el joystick.

Para disparar armas o el spray pulsa FUEGO.

Para moverte a través del inventario mantén apretado el joystick y pulsa fuego. Suelta el joystick cuando el objeto que quieras aparezca en la ventana. Para usar un objeto del inventario tira del joystick hacia abajo y luego suéltalo.

Para parar el juego, selecciona PAUSE en el inventario y pulsa FUEGO.

(Sólo C64, ST y AMIGA). Para dar un salto super largo, pulsa FUEGO y ARRIBA al mismo tiempo. Mientras estás en el monopatín mantén apretado FUEGO y pulsa ARRIBA o ABAJO para mover la posición del monopatín.

LA PANTALLA DE SITUACION

La Pantalla de Situación muestra el número de impactos que quedan en la vida actual, los objetos en el inventario, los nombres de los miembros de la familia Simpson a medida que recoges pruebas alienígenas y la puntuación, vidas, tiempo que queda para completar el nivel, medidor de armas (cuánta munición queda) y objetos que quedan por recoger en cada nivel.

CONSIGUIENDO QUE LA FAMILIA TE AYUDE

Si de verdad lo intenta, Bart puede probablemente salvar el mundo solo, por supuesto. Pero seguramente

será más fácil si Homer, Marge, Lisa y Maggie le pueden ayudar, el problema es que Bart no tiene precisamente buena fama por decir la verdad, así que primero tiene que convencer a su familia que no se está inventando una historia. ¿Cómo lo hace? Saltando sobre las cabezas de las personas cuyos cuerpos han sido tomados por los mutantes. Esto fuerza a los mutantes a salir de los cuerpos que han estado controlando. Entonces dejan tras de sí una prueba de su existencia que Bart debe recoger antes que desaparezca. Cada vez que consigue una, aparece una letra del nombre de uno de los Simpson bajo su dibujo en la Pantalla de Situación. Cuando su nombre ha sido completamente deletreado, ese miembro de la familia ayudará a Bart a luchar contra el enemigo, esperándole al final del nivel. Nota importante: No dejes que Bart salte sobre la cabeza de alguien que no ha sido tomado por los Mutantes. Para saber quién es mutante y quién no lo es, utiliza las gafas de rayos X.

GAFAS DE RAYOS X

Asegúrate que las gafas de rayos X han sido seleccionadas del inventario. Luego tira del joystick hacia abajo y Bart mirará a través de las gafas y podrá saber qué personas han sido tomadas por los mutantes. Ten cuidado, si salta por encima de alguien que no ha sido tomado por los mutantes será penalizado con un disparo.

OBJETIVOS

Estos son los ingredientes que los Mutantes necesitan para construir su Arma, que utilizarán para conquistar el mundo. Para salvar a la Tierra, Bart debe recoger, destruir, esconder, cambiar y en cualquier caso arruinar estos objetos de manera que los alienígenas no puedan reunirlos. Debes recoger la cantidad de objetos que se muestran en la Pantalla de Situación, luchar y evitar a una serie de enemigos que habrá en su camino y luego pelear con algunos malos enemigos que ya le son familiares al final de cada nivel. Si Bart se las arregla para finalizar un nivel completo, los Mutantes modificarán su máquina de manera que puedan usar algún otro ingrediente.

Nivel 1: Las Calles de Springfield



OBJETOS COLOREADOS EN MORADO

Los objetos morados son los primeros ingredientes que los Mutantes necesitan para crear su Arma. Estate atento a cualquier cosa que esté coloreada en morado. Bart podrá usar el spray en este nivel, pero no podrá rociar de spray todo. Intenta ser creativo e imagínate otras formas en las que puede librarse de los objetos morados.

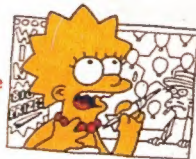


Nivel 2: El Centro Comercial de Springfield

Sombreros

Los sombreros son la segunda opción de los Mutantes para construir su arma. Recoge tantos como puedas, pero si te cruzas con gente que lleva sombreros Bart debe hacerlos caer de su cabezas antes que pueda cogerlos.

Nivel 3: El Parque de Atracciones Krustyland



Globos

Los Globos son el siguiente ingrediente que necesitarán los Mutantes. Bart puede encontrarlos en el parque de Atracciones de Krustyland. Puede coger los globos o dispararlos con su tirachinas (que es más fácil), pero primero tiene que encontrar su tirachinas. Bart también puede jugar juegos de habilidad y oportunidad en Krustyland de esta forma:

C64, ST + Amiga: Empuja ARRIBA en el joystick cuando esté delante de un juego.

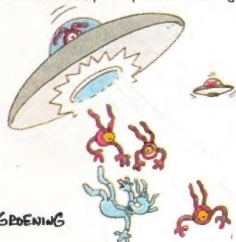
SPECTRUM/AMSTRAD: Selecciona una moneda cuando esté delante de un juego. Entonces verás las instrucciones de qué hacer a continuación. Si tienes que disparar o lanzar, pulsa el botón FUEGO.

(Sólo C64, ST + Amiga): Si tienes que realizar una apuesta, mueve el joystick a la IZQUIERDA o a la DERECHA para mover la moneda y pulsa FUEGO para hacer que gire la ruleta. Recuerda que tienes que tener suficientes monedas para jugar también recuerda que Bart algunas veces puede tener que saltar para alcanzar un blanco.

Nivel 4: El Museo de Historia Natural de Springfield

Letreros de Salida

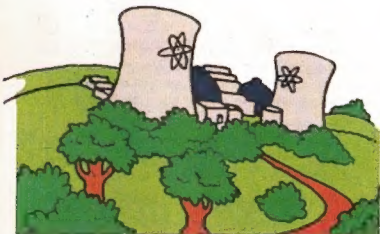
Los siguientes ingredientes son los letreros de salida, que los Mutantes robarán del museo. Bart puede tocar estos signos para cogerlos, pero algunos de ellos están muy altos. Si no puede alcanzarlos, usa los dardos que puedes coger a lo largo del camino, controla las alarmas láser y casi todo lo que hay aquí, ya que algunas cosas se llevan una vida después de la hora de cierre.



Nivel 5: Central Nuclear de Springfield

Barras de Energía

Las barras nucleares de energía son el ingrediente final que los Mutantes pueden usar para construir su máquina. Bart tiene que abrirse camino alrededor de la Central Nuclear donde trabaja Homer, recogiendo todas las barras que pueda encontrar. Después tiene que llevarlas corriendo a la base y ponerlas de nuevo en el reactor. La máxima cantidad de barras que puede llevar al mismo tiempo es 4 y éstas se muestran en la Pantalla de Situación donde estaban las caras de los Simpson. La razón por la que las caras no están aquí ya es porque están todos en la Central ayudando a Bart.



El Ascensor y las Escaleras

Bart no se puede mover alrededor de la central a menos que use los ascensores o las escaleras. Para mover a Bart en el ascensor tiene que estar de pie delante de él. Pulsa el botón de FUEGO y el ascensor llegará a su planta y la puerta se abrirá. Empuja el joystick hacia ARRIBA y Bart entrará en él. Empujas a la IZQUIERDA o a la DERECHA para escoger el piso de destino y luego pulsa de nuevo el botón de FUEGO. (C64, ST + Amiga sólo). Cuando llegues a ese piso, empuja ABAJO en el joystick para salir. Nota: Algunos ascensores se paran en todos los pisos, y algunos son exprés.

Bart entrando en unas escaleras

Si quieres que Bart use las escaleras, empuja el joystick ARRIBA y llegará al suelo. Cuando esté dentro, mantén apretado el botón de FUEGO mientras estás pulsando ARRIBA o ABAJO en el joystick para escoger el piso de destino. Suelta el botón de FUEGO.

Sólo C64, ST + AMIGA: También debes empujar el joystick hacia ABAJO para salir de la escalera. Bart sólo puede viajar a un piso cada vez.

ARMAS

Bart sólo puede disparar a los objetivos y a nada más, aunque le estén disparando o lanzando algo sobre él. La forma de obtener armas es cogerlas a medida que pasas, de manera que mantén tus ojos abiertos. Bart puede usar estas armas solamente en el nivel en el que las encuentre y pulsando el botón de FUEGO las dispara. Después que Bart haya recogido un arma, la llevará con él en todo momento hasta que se gaste la munición. Luego pierde este arma y tiene que encontrar una nueva para seguir atacando. Bart puede coger y llevar tantas armas como encuentre. Pero cada vez que use una su reserva de munición bajará (pintura, dardos, tirachinas). La pantalla de situación muestra cuánta munición le queda.

Spray de pintura

Puedes encontrar latas de éstas en las calles de Springfield. Bart las necesitará para cambiar el color de algunos objetos morados, ¡de manera que no gastes pintura!

Tirachinas

Hay muchos de éstos por el parque de atracciones de Krustyland. Consigues 12 disparos con cada uno. (Spectrum/Amstrad: 6 disparos).

Pistola de Dardos

Encuentras éstas en el Museo de Historia Natural. Cada una tiene 12 disparos. (Spectrum/Amstrad: 6 disparos).



MATT GROENING

OTROS OBJETOS UTILES

Bart empieza el juego con 10 monedas, pero necesitará muchas más. Las monedas son necesarias para comprar cosas y jugar a juegos y por cada 15 que coge consigue una vida extra. Cuando consigue esa vida extra se restan 10 monedas del inventario. Hay otros objetos útiles que se pondrán a mano en el fragor de la batalla. Intenta imaginarte lo que son y cómo y dónde los usarás. Una cosa que tienes que tener presente es que generalmente no puedes usar algo si no lo has comprado.

Cómo comprar

Bart puede comprar objetos en la mayoría de las tiendas de Springfield. Si está parado al lado de una tienda, pulsa ARRIBA en el joystick y entrará directamente. El propietario le preguntará qué es lo que quiere. Empuja a la IZQUIERDA o a la DERECHA en el joystick para escoger un objeto. Luego pulsa el botón de FUEGO por cada uno que quieras comprar. El objeto irá al inventario. Para hacer que Bart salga de la tienda, empuja el joystick hacia ABAJO. Recuerda que estos objetos cuestan dinero, de manera que asegúrate que Bart tiene suficientes monedas. Y aquí tienes un pequeño consejo sobre los cohetes: si quieres que Bart dispare uno, date prisa y haz que lo encienda. Esas chispas no duran siempre.

VIDAS

Bart tiene un total de tres vidas. Por cada vida que utiliza Bart puede aguantar dos impactos. La segunda vez que Bart es alcanzado pierde esa vida. Las únicas veces en que Bart pierde una vida inmediatamente es cuando se cae en un pozo, en cemento húmedo, arenas movedizas, etc. Bart consigue vidas extra (algunas veces una, algunas veces más de una) cuando encuentra las caras Krusty, y una vida extra por cada quince monedas que recoge. Cada una de estas vidas dura dos impactos.



THE SIMPSONS™

MARGE

La adorable madre de Bart estará en el centro comercial si la necesita y también en la Central Nuclear para hacer más fácil su tarea.

HOMER

El padre de Bart cuidará de él en el museo y en la central nuclear, pero sólo si Bart encuentra algunas cajas de donuts.

LISA

La sesuda hermana de Bart puede ayudarlo en Krustyland y los dos pueden hacer una buena pareja en la Central Nuclear.

MAGGIE

La hermana pequeña de Bart es muy joven para hablar, pero no demasiado joven para ayudar.

Recuerda, los otros Simpsons sólo ayudarán a Bart en los Niveles del 1 al 4 si puede conseguir suficientes pruebas alienígenas para hacer que le crean. Si consigue llegar al nivel 5, la Central Nuclear, toda la familia estará allí para ayudarlo.

LOS AMIGOS DE BART

Krusty, el Payaso: Es el presentador del show de televisión y el héroe de la comedia para Bart. Búscalo para tener vidas extra.

Jebediah Springfield: El amado fundador de Springfield que puede dar a Bart el poder de ser invencible.

LOS ENEMIGOS DE BART

El jefe de los Mutantes ha enviado a estos soldados para llevar a cabo un plan:

Zebloid: Estos alienígenas peludos saltan arriba y abajo y de acá para allá.

Glondip: La mayoría reptan por el suelo, pero algunos de ellos saltan arriba y abajo.

Killer Klown: Pueden ser encontrados en todo Krustyland intentando ayudar a los mutantes a eliminar a Bart. Los que vienen ahora son totalmente malvados: Bart ha luchado ya con ellos. Ahora quieren venganza, incluso si esto significa dejar la Tierra en manos de los mutantes.

Nelson: El bruto más grande y elemental de Springfield. Sus armas son globos de agua a 20 pasos.

Mrs. Botz: La conocida niñera bandido es una fugitiva de la ley y una de las más armadas y peligrosas de América. Esconde lo que roba en maletas y a lo mejor Bart puede usar esto contra ella.

Sideshow Bob: Hubo un tiempo en que era el amigo más fiel de Krusty the Clown, luego se convirtió en un traidor. Ahora está en libertad condicional y sus pies son más grandes que nunca.

Dr. Marvin Monroe: Es el asesor familiar local, invitado de un programa de radio donde recibe llamadas como curandero. Le gusta usar la terapia de choque, aunque últimamente parece que se le han ablandado un poco los sesos.

Adit: Superespía albanés, experto en explosivos y antes estudiante en intercambios culturales. (Sólo C64, ST + Amiga.)

Jimbo: El chico más increíblemente malo de toda la escuela, un monstruo del patín y el único quinceañero en tercer curso.

PUNTUACION

Puedes conseguir puntos por vencer a los enemigos y por conseguir llevar a cabo ciertas tareas. Esto es lo que valen:

OBJETO	PUNTOS
Final de enemigos del nivel	1.000
Mayores enemigos dentro del nivel	500
Echar a un alienígena de un humano	200

Cara de Krusty the Clown (vidas extra)	100
Prueba	100
Objetivo	100
Cabeza de Jebediah (invencibilidad)	50
Moneda	50
Completar el nivel con tiempo sobrante en el reloj X	10

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. Comprueba siempre el reloj y mantente atento al tiempo.
2. Intenta saltar en las cosas, alrededor de las cosas y encima de ellas. Nunca sabes qué es lo que puede aparecer.
3. En Springfield intenta descubrir en qué cornisas puede Bart ponerse de pie.
4. Hay muchas formas de librarse de los objetos de color morado. ¡Se creativo y experimenta!
5. En el centro comercial Bart puede saltar en un chupa-chups si el palo está apuntando arriba o abajo.
6. Recoge todas las caras de Krusty que puedas, armas y monedas.
7. Hay zonas de transporte, de manera que intenta descubrir las. Ten en cuenta que Bart sólo puede transportarse a otro lugar en el mismo nivel.

LOS SIMPSONS™

Su código de programa tiene copyright de Ocean Software y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o emitido en ninguna forma sin el expreso permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO BAJO LOS NIVELES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR LEE LA INSTRUCCIONES DE CARGA CUIDADOSAMENTE.

CREDITOS

THE SIMPSONS™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.
Acclaim™ y Masters of the Game™ son marcas registradas de Acclaim Entertainment, Inc.
Conversion por Arc Developments.
Producción y Comercializado por Ocean Software, Ltd.

